



SIPISSANGNGI

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

<https://journal.lppm-unasman.ac.id/index.php/sipissangngi>

ISSN(e): 2775-2054



SIPISSANGNGI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

DESAIN EKSTERIOR PADA TK ISLAM NAHDHATUL ULAMA PALANGKA RAYA

Article history

Received: 02/10/2023

Revised: 17/01/2024

Accepted: 18/03/2024

DOI: [10.35329/jurnal.v4i1.4794](https://doi.org/10.35329/jurnal.v4i1.4794)

^{1*}Muzakki, ²Aghnaita, ³Adila Setyaningsih, ⁴Hairunnisa,

⁵Norhikmah, ⁶Pirasintiya

^{1,2,3,4,5,6}Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.

*Corresponding author

muzakki@iain-palangkaraya.ac.id

Abstrak

Kegiatan ini merupakan pengabdian pada masyarakat dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Palangka Raya yang berlangsung di TK Islam Nahdhatul Ulama, Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Pada kondisi sekarang ini keadaan bangunan di TK Islam Nahdhatul Ulama sudah cukup baik namun lingkungan yang cukup luas tidak dimanfaatkan untuk membuat permainan. Guru mengusulkan untuk merenovasi lingkungan diluar ruangan untuk menambahkan beberapa permainan bagi anak-anak. Tujuan dari kegiatan ini adalah membantu guru untuk melakukan renovasi diluar ruangan sebagai acuan pengembangan stimulasi pada anak. Tahapan metode yang digunakan adalah dengan pengumpulan data yang meliputi bedah kelas, perilaku pengguna dan aktivitas serta jenis-jenis perabot yang mendukung. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 1 bulan. Hasil yang dicapai pada kegiatan ini adalah desain eksterior dengan membuat beberapa permainan pada lingkungan diluar ruangan kelas.

Kata kunci: *Eksterior; Permainan; Motorik*



Gambar 1 Foto bersama guru dan mahasiswa pengabdian di TK Islam Nahdhatul Ulama

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, sosio-emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Asmariansi, 2016: 2830). Pengembangan PAUD di Palangka Raya mendapat banyak sumber pendanaan dari instansi terkait atau yayasan diantaranya TK Islam Nahdhatul Ulama. TK Islam Nahdhatul Ulama didirikan pada tahun 2016 dibawah naungan Yayasan Al-Ma'arif Nahdhatul Ulama dan telah memiliki izin operasional dari dinas pendidikan Kota Palangka Raya Nomor 420/2076/IO/P.PAUD-PNF/TK/VIII/2017. Dilihat dari taman bermain diluar ruangan (*playground*) masih terdapat beberapa kekurangan seperti halnya ayunan yang mulai rusak, warna perosotan yang memudar, permainan jungkat jungkit, nama kelas belum ada dan lain sebagainya. *Playground* merupakan area untuk bermain atau taman bermain yang dapat dipergunakan sebagai area untuk bermain anak-anak atau tempat wisata anak (Fadlillah dkk., 2022: 2364).

Taman bermain anak (*children playground*) adalah tempat yang dirancang bagi anak-anak untuk melakukan aktivitas bermain dengan bebas untuk memperoleh kerianan, kesenangan dan kegembiraan serta sebagai sarana mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, fisik, serta kemampuan emosinya (Baskara, 2011: 28). Sementara itu jenis playground pada anak usia dini terbagi menjadi lima yaitu permainan fisik yang memungkinkan anak bergerak aktif, permainan kreatif yang membutuhkan imajinasi anak, permainan sosial yang menitik beratkan pada hubungan sosial anak, permainan yang menggunakan pancaindera anak dan permainan ketenangan yang memungkinkan anak beristirahat dan berpikir (Fadlillah dkk., 2022: 2364).

Beberapa penelitian terdahulu yang sejalan dengan penelitian diantaranya yaitu artikel yang ditulis oleh Dwi Agung Andhika, dkk (Andhika et al., 2022: 57–58) dengan judul "*Meningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Sederhana*" mengungkapkan bahwa permainan sederhana dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada siswa PAUD Al-Kautsar Kecamatan Ngawi Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2021/2022. Hal lainnya diungkapkan juga bahwa kondisi awal keterampilan motorik kasar pada kategori Baik sebesar 4,76% atau 1 peserta didik, Cukup sebesar 33,34% atau 7 peserta didik, Kurang sebesar 47,62% atau 10 peserta didik, Kurang Sekali sebesar 14,28% atau 3 peserta didik, jumlah siswa yang tuntas adalah 8 siswa. Pada siklus I keterampilan motorik kasar anak pada kategori Baik sebesar 4,76%, Cukup sebesar 61,91%, Kurang sebesar 28,57% dan kurang Sekali sebesar 4,76%, jumlah siswa yang tuntas adalah 14 siswa. Sedangkan pada siklus II keterampilan motorik kasar pada kategori Baik Sekali sebesar 4,76%, Baik sebesar 19,05%, Cukup sebesar 61,91% dan Kurang sebesar 14,28%, jumlah siswa yang tuntas adalah 18 siswa. Kesimpulan penelitian ini adalah dengan permainan sederhana dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada siswa PAUD Al-Kautsar Kecamatan Ngawi Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2021/2022.

Penelitian terdahulu juga dilakukan oleh Heri Yusuf Muslihin (Muslihin, 2020: 76) dengan judul "*Bagaimana Mengajarkan Gerak Lokomotor pada Anak Usia Dini?*" mengungkapkan bahwa gerak dasar lokomotor berupa cara berjalan, berlari dan melompat yang benar. Selain itu, penelitian

yang dilakukan oleh Dea Tri Widyastuti (Widyastuti et al., 2021: 18) dengan judul " *Studi Upaya Guru Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Motorik Kasar Anak*" mengungkapkan bahwa metode dan media yang paling sering digunakan oleh guru dalam mengoptimalkan motorik kasar anak di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu yaitu menari dengan metode latihan dan media audio, senam dengan metode praktek langsung dan media audio, gerak dan lagu dengan metode praktek langsung dan media lagu dan gerak, berjalan di atas papan titian dengan metode praktek langsung dan media papan titian, melompat dengan satu kaki dengan metode praktek langsung dan media gambar telapak kaki, dan berjalan jinjit dengan metode praktek langsung dan media garis lurus.

Perbedaan ketiga penelitian diatas yaitu membahas tentang kemampuan motorik kasar, gerak dasar lokomotor dan permainan sederhana guna mendukung kemampuan motorik kasar pada anak sedangkan penelitian ini merupakan penelitian pengabdian kepada masyarakat yaitu mendesain eksterior sekolah agar anak-anak dapat menstimulasi perkembangannya tidak hanya di dalam ruangan namun juga diluar ruangan melalui permainan yang tersedia diluar ruangan. Bukan hanya itu, permainan tersebut disertai dengan angka-angka yang dapat mengenalkan dan mengasah kemampuan berpikir pada anak.

Dengan adanya pembahasan tersebut, maka dibutuhkan sebuah sarana pendidikan untuk mengasah pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dengan elemen-elemen eksterior yang dapat mencakup atau mengoptimalkan kecerdasan yang dimiliki oleh anak. kegiatan ini merupakan kegiatan pengabdian pada masyarakat yang berlangsung untuk membantu membuat desain eksterior TK Islam Nahdhatul Ulama dapat memberikan kebermanfaatan bagi anak. melihat dari antusias pengurus yang ingin menambahkan permainan agar dapat meningkatkan suasana bermain sambil belajar, maka urgensi desain yang diusulkan adalah desain eksterior pada diluar ruangan TK Islam Nahdhatul Ulama. Desain eksterior bukan hanya merencanakan fasilitas diluar ruang, tetapi juga memberi nuansa ruang tersebut yang berdampak positif bagi penggunanya. Adapun tujuan dari desain eksterior di TK Islam Nahdhatul Ulama tersebut ialah memberikan suasana baru yang dapat menarik perhatian serta semangat murid dalam melaksanakan pembelajaran karena desainnya yang bervariasi serta unik.

2. METODE

Metode pelaksanaan dalam penyusunan laporan pengabdian masyarakat terdiri dari beberapa rangkaian kegiatan yaitu pengumpulan data dan pembuatan konsep desain eksterior. Kemudian hasil dari desain eksterior tersebut dimonitoring oleh Dosen pengampu mata kuliah dan guru di TK Islam Nahdhatul Ulama untuk mendapatkan masukan. Tahap pengumpulan data dilakukan langsung pada lokasi obyek desain yaitu diluar ruangan/lapangan TK Islam Nahdhatul Ulama.

Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini kami melakukan pengamatan seperti bedah kelas, perilaku pengguna dan aktivitas serta jenis-jenis perabot yang mendukung.

a. Bedah Kelas

Dilihat pada kondisi saat ini, bangunan TK Islam NU Palangka Raya sudah terlihat sangat bagus dari luar bangunan maupun dalam bangunan juga sangat tertata dengan rapi mulai dari gambar yang sesuai untuk anak usia dini. Akan tetapi untuk bagian lapangan masih terlihat sangat gersang dan kosong dikarenakan mainan yang di luar kelas masih tersedia sedikit saja. Oleh karena itu, kami membuat beberapa jenis permainan tradisional yang di desain dengan sedemikian rupa di halaman lapangan sekolah agar dapat digunakan oleh anak-anak di sekolah tersebut. Adapun jenis permainan tradisional yang dibuat seperti : Inting kodok, intingan gunung, inting bunga, permainan berjalan (zig-zag, lurus dan miring), jejak kaki, permainan loncat-loncat mengikuti syarat garis dan pola kotak-kotak.

b. Jenis Aktivitas

Kegiatan yang bisa dijadikan pembelajaran yang dilakukan pada TK Islam Nahdhatul Ulama Palangka Raya berdasarkan desain eksterior yang dibuat pada permainan *outdoor* diantaranya adalah aktivitas bermain inting dengan pola kodok, inting pola gunung, inting pola bunga, berjalan zig zag, berjalan lurus, loncat miring, jejak kaki dan permainan kotak kotak. Permainan-permainan tersebut banyak menggunakan aktivitas motorik kasar yang bertujuan untuk melatih kecepatan, ketangkasan, kekuatan, kelincahan, dan keseimbangan pada anak. Selain itu juga dapat melatih kemampuan berpikir anak yaitu mengenalkan berbagai warna, bentuk, dan angka pada anak.

c. Jenis Perabot

Jenis perabot pada kegiatan desain eksterior di TK Islam Nahdhatul Ulama dapat disebutkan sebagai berikut:

- Alat:
1. 2 buah kuas besar
 2. 4 buah kuas sedang
 3. 3 buah kuas kecil
 4. Jarum
 5. Paku
 6. Palu
 7. Tangga
 8. Gunting
 9. Catter (pisau)

- Bahan:
1. 1 kaleng cat ukuran besar (warna: hijau)
 2. 2 kaleng cat ukuran sedang (warna: ungu dan orange)
 3. 1 kaleng cat ukuran sedang (warna: hitam)

4. 3 kaleng cat ukuran kecil (warna: hijau, kuning dan merah)
5. 2 kaleng cat ukuran kecil (warna: hitam)
6. 3 kaleng cat ukuran kecil (warna: biru, merah dan kuning)
7. Satu karung bola plastik
8. Tali nelson
9. Gelas plastik bekas
10. Sedotan
11. Nama kelas (diprint dan dilaminating)
12. Minyak (Pertalite)
13. Lakban

d. Identifikasi Penggunaan

Adapun identifikasi pengguna desain eksterior TK Islam NU adalah sebagai berikut:

1) Permainan inting kodok, gunung dan bunga

Permainan inting kodok, gunung dan bunga permainan inting dimainkan dengan menggunakan benda dan hitungan serta dalam permainannya ada aturan yang harus diikuti oleh para pemainnya. Berdasarkan studi lain menunjukkan bahwa permainan inting terbukti mampu mengembangkan kedisiplinan dan kemampuan kognitif anak. Oleh sebab itu, permainan inting ini dapat diterapkan menjadi salah satu pembelajaran di sekolah anak usia dini yang tujuannya guna mengembangkan kemampuan motorik kasar untuk anak usia dini. Permainan inting memiliki beberapa manfaat, yaitu untuk melatih kecepatan, ketangkasan, kekuatan, kelincahan, dan keseimbangan (Darmawati & Widyasari, 2022).

2) Permainan berjalan zigzag, lurus dan miring

Permainan berjalan zigzag, lurus dan miring permainan tersebut dimainkan dengan menggunakan kaki serta keseimbangan badan. Sebelum permainan ini dimainkan bebas diwaktu istirahat. Permainan zigzag mengikuti garis zigzag yang ada, dan permainan berjalan lurus mengikuti garis lurus, Adapun permainan berjalan miring berjalan miring sesuai bentuk garis.

3) Permainan jejak kaki

Permainan jejak kaki, merupakan permainan edukatif yang dirancang sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Permainan jejak kaki merupakan permainan yang menyenangkan, mudah diterapkan dan aman untuk anak dengan tujuan untuk melatih keseimbangan, ketepatan, kelentukan, kelincahan dan kekuatan (Hasliza & Annisa, 2019).

4) Permainan loncat-loncat mengikuti syarat garis

Permainan loncat-loncat mengikuti syarat garis dengan menggunakan satu kaki secara bergantian dengan keseimbangan selurus badan.

5) Permainan kotak-kotak

Permainan kotak-kotak menggunakan kedua kaki kanan dan kiri dapat melatih motorik kasar pada anak usia dini. Permainan ini sangat menyenangkan dan mudah dimainkan sehingga anak tidak merasa kesulitan saat bermain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Playground adalah sarana bermain beberapa komponen playground standar seperti, seluncur, terowongan, jembatan tali, tangga, perluncur spiral, alas dan atap dapat juga digabung dengan berbagai macam mainan *outdoor* lainnya seperti ayunan, peluncur, jungkitan, lingkaran tupai, kuda pir, mangkok putar, rumah peluncur mini, tangga jala, drem molem (Cayadi et al., 2013: 1–2). Sedangkan Firdaus, dkk (2020: 5) menambahkan bahwa *playground* adalah area untuk bermain atau taman bermain yang dapat dipergunakan sebagai area untuk bermain anak-anak. Tema yang akan digunakan untuk menyertai konsep adalah *playground* atau taman bermain (Sayekti, 2017: 4). *Playground* sama pentingnya dengan mendorong aktivitas fisik (Febrina & Honggowidjaja, 2019: 2). Adapun proses pengerjaan kegiatan ini dapat dilihat di Youtube dengan link: https://youtu.be/d_YjqzUvNwE Berikut ini penjelesan dari beberapa desain yang telah dilaksanakan:

1. Permainan jejak kaki, merupakan permainan edukatif yang dirancang sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Permainan jejak kaki merupakan permainan yang menyenangkan, mudah diterapkan dan aman untuk anak dengan tujuan untuk melatih keseimbangan, ketepatan, kelentukan, kelincahan dan kekuatan (Hasliza & Annisa, 2019).



Gambar 2 Hasil Desain Permainan Jejak Kaki

Adapun untuk cara memainkan permainan ini yaitu guru membimbing anak untuk mengikuti peraturan permainan dengan mengikuti syarat pada simbol dalam lingkaran tersebut. Desain disesuaikan dengan kebutuhan pada stimulus anak salah satunya menggunakan warna hijau yang memberikan

kesan untuk keseimbangan dan meningkatkan semangat anak untuk beraktivitas.

2. Sondah, merupakan permainan meloncati garis dengan satu kaki. Manfaat permainan sondah, diantaranya adalah melatih keseimbangan tubuh, mengajarkan kedisiplinan kepada anak untuk mematuhi peraturan, dan mengembangkan kecerdasan matematika anak (Mulyani, 2016). Pada pengerjaannya dilakukan sedikit modifikasi, yaitu dalam kotak sondah ditambahkan angka 1-10 dikarenakan agar sesuai dengan perkembangan berhitung anak, hal ini bertujuan agar anak dapat membilang urut 1-10 dan juga anak dapat mengenal dan mengetahui lambang bilangannya.



Gambar 3 Hasil Desain Intingan Bunga Dan Kodok

3. Intingan, merupakan permainan meloncati garis dengan satu kaki. Manfaat permainan sondah, diantaranya adalah melatih keseimbangan tubuh, mengajarkan kedisiplinan kepada anak untuk mematuhi peraturan, dan mengembangkan kecerdasan matematika anak (Mulyani, 2016). Pada pengerjaannya dilakukan sedikit modifikasi, yaitu dalam kotak sondah ditambahkan angka 1-10 dikarenakan agar sesuai dengan perkembangan berhitung anak, hal ini bertujuan agar anak dapat membilang urut 1-10 dan juga anak dapat mengenal dan mengetahui lambang bilangannya. Permainan inting merupakan permainan tradisional untuk anak yang sangat populer. Permainan inting dilakukan dengan senang hati atau suka rela tanpa ada unsur paksaan dari pihak lain karena memainkan suatu permainan itu adalah suatu yang menyenangkan (Hazriyanti & Nasriah, 2019: 23).



Gambar 4 Desain Intingan Gunung

Permainan inting dimainkan dengan menggunakan benda dan hitungan serta dalam permainannya ada aturan yang harus diikuti oleh para pemainnya. Berdasarkan studi lain menunjukkan bahwa permainan inting terbukti mampu mengembangkan kedisiplinan dan kemampuan kognitif anak. Oleh sebab itu, permainan inting ini dapat diterapkan menjadi salah satu pembelajaran di sekolah anak usia dini yang tujuannya guna mengembangkan kemampuan motorik anak. Permainan inting memiliki beberapa manfaat, yaitu untuk melatih kecepatan, ketangkasan, kekuatan, kelincahan, dan keseimbangan (Darmawati & Widyasari, 2022).

4. Permainan Mengikuti Garis Lurus

Permainan mengikuti garis lurus merupakan sebuah aktivitas perpindahan gerak, dari satu titik menuju titik lainnya yang membentang lurus. Dengan kata lain permainan ini bisa dilakukan dengan berjalan di atas garis lurus yaitu kegiatan melangkahkan kaki maju kedepan menurut garis lurus (Lasmaida, 2016: 17–18). Perkembangan kemampuan gerak pada permainan mengikuti garis lurus berhubungan dengan peningkatan kekuatan kaki, keseimbangan, dan koordinasi bagian-bagian tubuh yang mendukung berat badan tubuh, keseimbangan diperlukan untuk menjaga keseimbangan pada saat memindahkan titik berat badan ke kaki depan yang melangkah, koordinasi antara kaki dengan anggota tubuh bagian atas terutama tangan sangat diperlukan (Lasmaida, 2016).

Tujuan permainan mengikuti garis lurus adalah untuk membiasakan anak melakukan sebuah aktivitas dengan mengendalikan keseimbangan tubuh ketika bergerak maju atau diam ditempat. Keseimbangan untuk anak dapat distimulasi melalui permainan mengikuti garis lurus Anak dapat merasakan bagaimana memposisikan tubuh agar tidak terjatuh atau keluar dari garis dengan berjalan sesuai pada garis (Lasmaida, 2016).

5. Permainan Mengikuti Garis Zig-Zag

Permainan mengikuti garis zig-zag adalah salah satu permainan yang dapat meningkatkan peningkatan kemampuan motorik kelincahan, kecepatan

dan ketepatan anak karena dalam permainan ini bisa dilakukan dengan berlari zig-zag menggunakan unsur gerak cepat, yaitu lari berbelok-belok kemudian mengubah arah, dan posisi tubuh. Dikarenakan berlari zig-zag memberikan keuntungan bagi anak yaitu memperkuat otot kaki, meningkatkan kapasitas pernapasan, memberikan keseimbangan dan koordinasi saraf dan otot, meningkatkan kecepatan dan memberikan stabilitas, meningkatkan jangkauan gerak dan fleksibilitas kaki dan pinggul, memberikan kelincahan dan meningkatkan kedua kaki, dan membakar lemak (Barokah, n.d.: 615).



Gambar 5 Desain permainan zig-zag, miring dan garis lurus

6. Pola Kotak-Kotak (Gedrik)

Gedrik adalah suatu permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang telah diberi garis pola kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Sebutan gedrik sendiri berasal dari bahasa Jawa, dan di beberapa daerah namanya juga bermacam-macam. Biasanya permainan ini dimainkan oleh anak perempuan, namun tak jarang juga dimainkan anak laki-laki. Mereka biasa memainkannya di pekarangan rumah, kebun, atau di tanah kosong (Yumanah, 2019: 343).

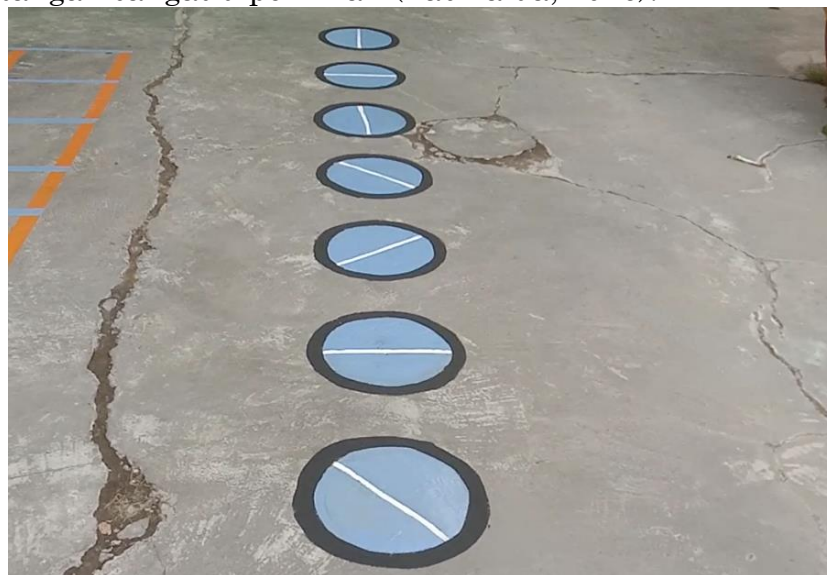
Manfaat yang diperoleh dari permainan gedrik antara lain: (1) kemampuan fisik menjadi kuat karena dalam permainan gedrik diharuskan untuk melompat-lompat, (2) mengasah kemampuan bekerjasama, jujur, bersosialisasi dengan orang lain, dan mengajarkan kebersamaan, (3) dapat menaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama, (4) mengembangkan kecerdasan logika. Permainan gedrik melatih untuk berfikir kritis, berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya, dan (5) dapat menjadi lebih kreatif (Yumanah, 2019: 344).



Gambar 6 Desain permainan kotak-kotak

7. Permainan Mengikuti Garis Miring

Permainan mengikuti garis miring merupakan permainan yang dimainkan dengan cara badan tegap lurus, tangan terbuka lurus sejajar, tungkai mengayun lurus dan telapak kaki mendarat dengan satu kaki, posisi tubuh tiak miring ke kanan atau ke kiri sambil berjalan ataupun berlari mengikuti arah garis (Mulyaningsih, 2018: 85). Permainan mengikuti garis miring bermanfaat untuk meningkatkan kekuatan kaki, keseimbangan, dan koordinasi bagian-bagian tubuh yang mendukung berat badan tubuh, keseimbangan diperlukan untuk menjaga keseimbangan pada saat memindahkan titik berat badan ke kaki depan yang melangkah, koordinasi antara kaki dengan anggota tubuh bagian atas terutama tangan sangat diperlukan (Lasmaida, 2016).



Gambar 7 Desain permainan mengikuti garis miring

4. SIMPULAN

Kegiatan yang bisa dijadikan pembelajaran yang dilakukan pada TK Islam Nahdhatul Ulama Palangka Raya berdasarkan desain eksterior yang dibuat pada permainan *outdoor* diantaranya adalah aktivitas bermain inting dengan beragam

pola seperti pola kodok, inting pola gunung, inting pola bunga, kemudian berjalan zig zag, berjalan lurus, loncat miring, jejak kaki dan permainan kotak kotak. Permainan-permainan tersebut banyak menggunakan aktivitas motorik kasar yang bertujuan untuk melatih kecepatan, ketangkasan, kekuatan, kelincahan, dan keseimbangan pada anak. Selain itu juga dapat melatih kemampuan berpikir anak yaitu mengenalkan berbagai warna, bentuk, dan angka pada anak. Banyak sekali manfaat yang dapat diambil dari permainan *out door* yang dibuat. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya bisa berkreasi dari beragam permainan *out door* sehingga bermunculan teori-teori baru mengenai jenis permainan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Andhika, D. A., Prayoga, A. S., & Darumoyo, K. (2022). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Sederhana. *Jurnal Porkes*, 5(1), 57–65. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1.5678>
- Muslihah, H. Y. (2020). Bagaimana Mengajarkan Gerak Lokomotor Pada Anak Usia Dini? *Jurnal Paud Agapedia*, 2(1), 76–88. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i1.24390>
- Widyastuti, D. T., Nasirun, & Yulidesni. (2021). Studi Upaya Guru Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Motorik Kasar Anak. *Jurnal PENA PAUD*, 2(1), 18–25.
- Baskara, M. (2011). Design Control Principles of Children Playground in Public Space. *Jurnal Lanskap Indonesia*, 3(1), 27–34. Diambil dari <http://medha.lecture.ub.ac.id/2012/02/prinsip-pengendalian-perancangan-taman-bermain-anak-di-ruang-publik-design-control-principles-of-children-playground-in-public-space/>
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827–6836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Fadlillah, M., Rahmawati, I. Y., & Setyowahyudi, R. (2022). Desain Playground Budaya sebagai Media untuk Menanamkan Cinta Tanah Air pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3361–3368. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2380>
- Hazriyanti, & Nasriah. (2019). Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Perwanis Medan T.A 2018/2019. *Jurnal Usia Dini*, 5(2), 20–26. Diambil dari <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/view/16202/12654>
- Asmariyani, A. (2016). Konsep Media Pembelajaran Paud. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.108>
- Baskara, M. (2011). Design Control Principles of Children Playground in Public Space. *Jurnal Lanskap Indonesia*, 3(1), 27–34.
- Cayadi, M., Ardianto, D. T., & Erandaru. (2013). Perancangan Promosi Playground Outdoor “Karya Toy’s Collection,” 1–12.
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827–6836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Fadlillah, M., Rahmawati, I. Y., & Setyowahyudi, R. (2022). Desain Playground Budaya sebagai Media untuk Menanamkan Cinta Tanah Air pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3361–3368. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2380>
- Febrina, S., & Honggowidjaja, S. p. (2019). Perancangan Interior Café Game di Surabaya. *Intra*, 7(1), 16–20.
- Firdaus, W., Refianto, R., & Heru, W. (2020). Abstrak, 7(3), 6204–6215.
- Hazriyanti, & Nasriah. (2019). Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Perwanis Medan T.A 2018/2019. *Jurnal Usia Dini*, 5(2), 20–26.

- Nurjani, Y. Y., & Jubaedah, E. (2020). Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Sondah Bagi Anak Usia Dini. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 4(1), 22–29. <https://doi.org/10.37058/sport.v4i1.1557>
- Sayekti, C. N. P. (2017). Perancangan Interior Sekolah Luar Biasa-C (Tuna Grahita) Sukapura, Bandung Interior Design of Special School-C (Intellectual Disability) Sukapura, Bandung, 4(3), 1373–1380.